任天堂 ファミリーコンピュータ

FAMICOM FAMILY

SHI-3G

SDガンダム

ガチャポン戦士3

英雄戦記（えいゆうせんき）

協力/講談社・コミックボンボン
武者ガンダム企画原案/安井尚志
/やまと虹一

©創通エージェンシー・サンライズ
©YUTAKA 1990 MADE IN JAPAN

yutaka

もくじ

ゲームの特徴……………………………………1
ゲームの準備……………………………………2
コントローラーの基本操作……………………6
作戦開始…………………………………………7
○ユニットを動かす。(移動)……………8
○MSを艦船などに格納する。…………10
○艦船からMSを出撃させる。…………10
○MSで重要地形を占領する。…………12
○各ユニットの構成データを確認する。…13
コマンドバトルで激突!!(戦闘画面)……14
ユニットを生産してみよう!………………20
ワンポイントアドバイス……………………24
データをセーブしよう!……………………26
登場SDキャラ・データ一覧…………………28

ご注意

- ●ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ●長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- ●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。
- ●端子部に手を触れたり、水にぬらしたりして汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- ●シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

ガチャポン戦士3たび登場‼

今をときめくSDガンダム。ガチャポン戦士もついにパート3へと突入です。名づけて「英雄戦記」。

恐怖の6大特徴を見よ‼

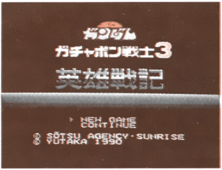
1. ガンダム地上編、ガンダム宇宙編、SD戦国伝、SDガンダム外伝の人気ワールドを10こずつ、全40のシナリオマップで完全網羅。シナリオは原作を中心に展開する。
2. 登場するMSキャラクターはぶっ飛びの129種。
3. ガンダムワールドの最終兵器、究極のコロニーレーザーが登場。
4. 各ワールドごとのルール設定で変化のあるバトルが展開される。
5. 5VS5までのパーティプレイが可能なコマンドバトルを採用。
6. パイロットシステム導入で各MSは戦闘に勝つごとに成長し、レベルアップしていく。ガンダムワールドでは有名なパイロットが121名も登場する。

それではさっそく始めましょう。
Let's play SD.

■ゲームの準備

○タイトル画面。

ファミコン本体に「英雄戦記」のROMカセットをセットし電源を入れるとタイトル画面が出ます。



タイトル画面では“NEW GAME”か“CONTINUE”を選びます。

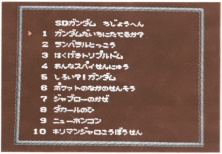
“NEW GAME”：最初からゲームを始める時に選びます。

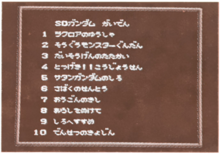
“CONTINUE”：データをセーブしてあるシナリオの続きから始めることができます。

選び方は✚キーの上下でカーソルを動かし、スタートボタンまたはAボタンで実行します。

○マップを選ぶ(マップセレクト画面)

この「英雄戦記」には“地上編”“宇宙編”“戦国伝”“外伝”の4つの世界があり、それぞれに10個ずつのシナリオ（マップ）が用意されて全部で40種もの場面でプレイすることができます。





✚キーの左右でワールドを選択し、上下でシナリオナンバーをカーソルを動かして選び、スタートボタンまたはAボタンで決定します。

○ルール設定をする(ルール設定画面)

英雄戦記ではプレイヤーの軍、生産、レベル、軍隊の数、初期の軍資金、コマンドの数について自由に設定することができ、プレイヤーの力に合わせてハンディキャップをつけることができるのです。

✚キーの上下左右で設定したい項目にカーソルを動かし、Aボタンで項目の設定の変更をします。
全ての項目の設定が終わったら、スタートボタンを押してください。これで設定が決定します。

"プレイヤー"

MAN：プレイヤーが操作します。
COM：コンピュータが操作します。
二人でプレイする時は両軍とも"MAN"にしてください。この時、ユニオン側がコントローラーⅠになり、先手でゲームが始まります。

"せいさん"（生産）

あり：収入によりユニットを生産することができます。
なし：生産することはできません。

"レベル"

MSに乗り込むパイロットの強さを選びます。各パイロットによってA％（命中率）が異なります。

パイロット	レベル
がくと（学徒）	1
しんぺい（新兵）	3
せいきへい（正規兵）	6
ベテラン	10
有名なパイロット	6～

強い

※ガンダムの世界の中で有名なパイロットに関しては始めから設定されていますので変更できません。ここでは一般兵のことを指しています。

"ぐんのかず"

ゲーム開始直後の初期の軍隊の数が多いか、少ないかを選びます。

"おかね"

ゲーム開始直後の初期の持ち金額を設定します。0～9950まで50刻みで設定できます。Aボタンを押すと数字が増え、9950まで表示されます。
※持ち金額の最大は9999です。

"コマンド"

1ターン（自分の順番ごと）にユニットに指令できるコマンドの数を設定できます。
4、6、8、ALLの中から選びます。

※例えばコマンド数を、4、6、8に設定した場合、1ターンに全軍の中で動かせるユニットの数は4機6機8機となります。一度動かしたユニットは、全軍が動くまでは動かすことができません。
ALLは自軍の所有するユニットすべてを動かすことができます。

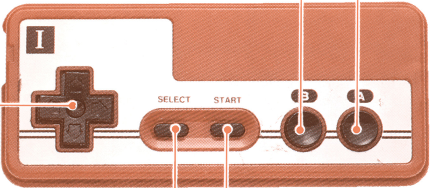
以上、ルールの設定が終わると次はいよいよゲームのマップ画面になり戦闘開始です。

■コントローラーの基本操作

Aボタン／決定、モード選択

Bボタン／キャンセル
稼働中ユニットの一覧表示

SELECT＋Aボタン(orクリック)
／格納中のMS確認
部隊の構成データ確認



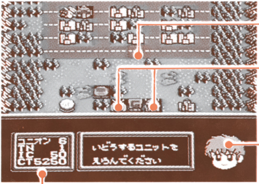
STARTボタン／ゲーム開始、
メニュー決定、セーブ

SELECTボタン／ターンの終了、
敵MS確認(戦闘時)

✚キー／カーソル移動、画面変更(マップセレクト)
MSの選択(艦船からの出撃、生産)

■作戦開始

○マップ基本画面の説明。



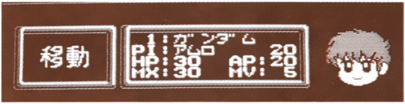
●カーソル

●ユニット／MSや艦船の総称

●このシナリオでの主人公の顔

●ユニオンorジオン／MSの数を表示します。
●TN／ターン数を表示します。
●ＩＣ／そのターンに入る収入額を表示します。
●CT／現在の持ち金額を表示します。

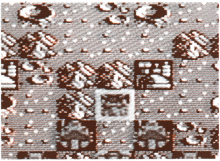
○MS移動画面の説明。

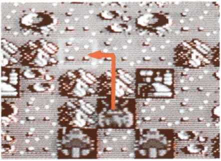


●ＰＩ／パイロット名&レベル
●ＨＰ／体力値
●ＭＸ／ＭＡＸ（最大）体力値
●ＡＰ／攻撃力
●ＭＶ／移動力

○ユニットを動かす（移動）

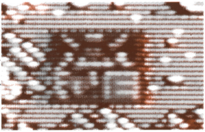
ここでは移動させたいユニットを作戦を立てて考えながら移動させていきます。





①✚キーの上下左右でカーソルを移動させたいユニットに合わせます。
②Aボタンを押してクリック（指令できる状態にすること）します。この時カーソルは自軍の色（赤or青）から白く変わります。
③カーソルを移動させたい場所に合わせます。この時、移動できない場所にはカーソルは合わせられません。
④再びAボタンを押すと移動が完了します。

※移動を完了させる前ならBボタンでキャンセルができます。



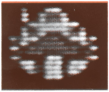
移動などコマンドが１度実行されたユニットには〝E〟が表示されます。

注目!!

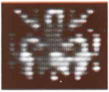
カーソルの動く範囲は、行動できる範囲を示し、その範囲内ではカーソルの指示通りにどのような動き方でもできます。

注意!

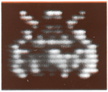
以下のように、マップ上で同じ絵柄で表現されている2種類のMSがありますので、注意してください。



●ジムⅡ
●ガンキャノン



●リ・ガズィ
●Ζガンダム



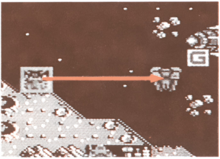
●ガンダム
●ガンダムMk-Ⅱ

●各MSは、移動能力によって下記のグループにわかれます。

	SD(地上)	SD(宇宙)	戦国伝	外伝
地形に影響される	通常のMS	通常のMS	通常のSD	通常のSD
地形に影響されない	変形可能MS 艦船	変形可能MS 艦船	無	空を飛べるSD
水中移動力大きい	水陸両用MS	無	無	無

○MSを艦船などに格納する。

艦船などにはMSを3機まで格納し輸送することができます。



①✚キーの上下左右でカーソルを格納させたいMSに合わせます。
②Aボタンを押してクリックします。
③カーソルを格納させたい艦船に合わせます。
④再びAボタンを押すと、艦船までMSが移動し格納が完了します。

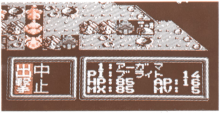
※格納が完了する前ならBボタンでキャンセルができます。また、すでに3機が収納されている場合は収納不可の表示がでます。

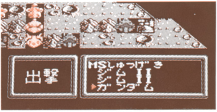
○艦船からMSを出撃させる。

艦船からMSを出撃させるには、艦船が移動する前(または移動しない)に出撃する場合と移動後に出撃させる場合があります。どちらの場合でも1機のみ出撃可能になります。

①●移動する前の出撃
出撃させたい艦船にカーソルを合わせ、Aボタンを2回押します。
●艦船移動後の出撃
艦船を移動させます。

②どちらの場合も次の画面が表示されますので、"出撃"を✚キーの左右で選んで、Aボタンを押します。





③格納されているMSの名前が表示されますので、出撃させたいMSを✚キーの上下で選んでAボタンを押します。
④通常の移動を行ってください。

出撃を途中でやめたい場合は、②の時"中止"を選んでください。

※艦船にどんなMSが格納されてるか確認するには、艦船をクリックした後にセレクトボタンを押すことで確認できます。移動済みの艦船（Eが表示）の場合はAボタンを押しながらセレクトボタンを押して確認してください。

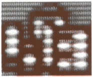
○MSで重要地形を占領する。

都市、補給基地、ガチャベース(GB)、コロニーなどを自軍の資金源として占領することができます。ただし、艦船では占領できません。

●占領できるのは次の表に記された地形です。

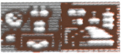
	SD(地上)	SD(宇宙)	戦国伝	外伝
占領できる地形	都市(灰色) 補給基地 GB GP	都市(灰色) 補給基地 コロニーとコロニーレーザー(Gマーク) GB GP	陣地 小城 城 (Gマーク)	魔法陣

都市

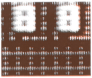


補給基地

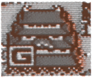
地上　宇宙



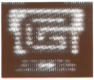
陣地



城

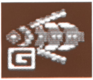


GP

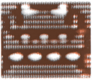


GB

コロニー



小城



占領はMSをその地形に移動させることによってできます。占領が完了するとその地形は自軍の色(青or赤)に変わりターンごとに決められた収入が入ります。

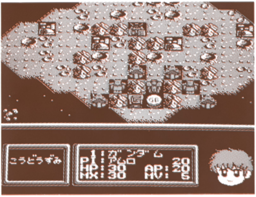
●各地形の収入額

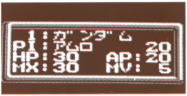
ガチャポリス(GP)…………	50
ガチャベース(GB)…………	30
補給基地………………………	20
コロニー………………………	30
都市……………………………	10

この収入はユニットを生産する資金源となります。

○各ユニットの構成データを確認する。

マップ上にある各ユニット（敵＆味方）の部隊構成および個々のユニットのデータを見ることができます。





①✚キーの上下左右でカーソルをユニットに合わせます。
②自軍でEマークがついているユニット及び敵軍のユニットの場合は、Aボタンを押しながらセレクトボタンを押し、他の場合はクリックしてセレクトボタンを押すとデータが表示されます。
③Bボタンを押すともとに戻ります。

■コマンドバトルで激突(げきとつ)!!(戦闘画面(せんとうがめん))

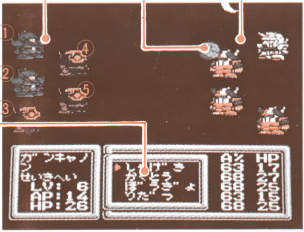
ユニットをマップ上(じょう)で進(すす)めていくうちに敵(てき)ユニットと遭遇(そうぐう)することになります。

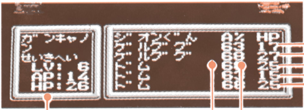
○戦闘画面(せんとうがめん)の説明(せつめい)

赤軍(あかぐん)(ジオン)のユニット　　青軍(あおぐん)(ユニオン)のユニット

ハロ・カーソル

コマンド
(命令(めいれい))





1
2
3
4
5

A%(命中率(めいちゅうりつ))

攻撃(こうげき)するユニットのデータ　　攻撃(こうげき)されるユニットのデータ

A%(命中率(めいちゅうりつ))/大(おお)きいほど相手(あいて)の攻撃(こうげき)が命中(めいちゅう)しやすい。

○戦闘の実際 接近戦

敵ユニットのいる地形に攻め込んだり、自軍のユニットのいる地形に攻め込まれたりするとその時点で戦闘画面になります。
戦闘はコマンド（命令）を選び実行するコマンド形式の戦闘です。

●コマンドの実行

✚キーの上下でカーソルを動かして選び、Aボタンで実行、Bボタンでキャンセルです。

●戦闘コマンドの説明

"しゃげき"

ビームライフルなどで攻撃します。

"かくとう"

ビームサーベルなどで攻撃します。
敵を破壊すると……もう一度攻撃ができます。
敵を破壊できないと……敵の反撃をうけます。

"ぼうぎょ"

防御すると同時に命中率が半分になり、さらに体力を一定値回復します。

"りだつ"

戦闘を回避することができます。しかし、成功するとその地形から出なくてはなりません。

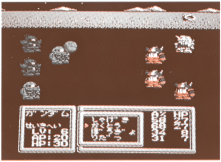
"こうげき"

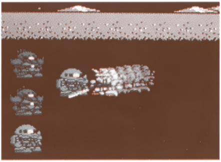
MSが持っている武器で攻撃しますが、反撃はありません。このコマンドは、「戦国伝」「外伝」特有のコマンドです。

☆"しゃげき""かくとう"コマンドを実行した場合

①画面のハロカーソルを✚キー上下左右で攻撃したい敵MSに合わせます。

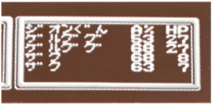
②Aボタンを押すと実行されます。Bボタンを押すとキャンセルになります。





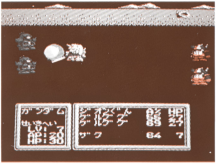
●攻撃時の敵MSを見る

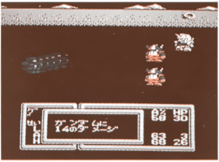
自軍の攻撃の時セレクトボタンを押すと敵MSの名前を確認することができます。



○戦闘アニメーションスタート！

コマンド入力の後、戦闘が開始されますが、各MSが画面上を動いて実際に敵を攻撃したりします。またダメージなどはウインドゥに会話で順次、表示されていきます。





戦闘は交互に行われ、3ターンで終了します。

○戦闘画面での勝敗。

勝ち…………敵を全滅させれば勝ち。その地形に残れます。

引き分け……攻撃を仕掛けた方がその地形から出ます。

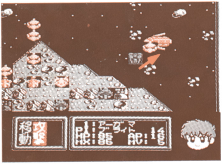
遠距離攻撃

離れた敵を攻撃することも可能です。ただし、ニュータイプ用MSや艦船に限られます。

●遠距離攻撃の仕方

①遠距離攻撃が可能なユニットにカーソルを合わせてクリックし、攻撃可能範囲に敵がいると次の画面になり、“移動”するか“攻撃”するか聞いてきます。ここでは“攻撃”を選んでAボタンを押してください。

②カーソルを✚キーの上下左右で攻撃したい敵ユニットに合わせ、Aボタンを押すと射撃が開始され攻撃します。Bボタンはキャンセルです。



●射程距離

艦船…5HEX　ニュータイプ用MS…4HEX

○特殊攻撃。

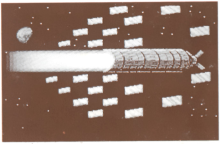
SDワールド(宇宙編)のシナリオによっては、特殊攻撃として、ガンダムの世界では有名なコロニーレーザーがあります。コロニーレーザーの地形(Gのマーク)を占領し、6HEX以内の射程距離に敵ユニットがいる場合、コロニーレーザーによる攻撃が可能になります。

●特殊攻撃の仕方

①コロニーレーザーを占領します。

②次のターンの時に占領に使ったユニットを移動させてから、Gマークの場所をクリックします。

③射程内の敵MSに✚キーの左右でカーソルを合わせ、Aボタンを押すと発射です。

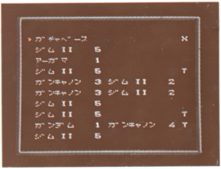


射程内に敵がいなければクリックしても〝E〟が表示されます。

○現在稼働中のユニットを見てみる。

マップ画面上でBボタンを押すとプレイヤー側のユニット一覧が表示されます。✚キーの上下でカーソルを動かし指令したいユニットに合わせAボタンを押すと、マップ画面に切り替わって選んだユニットにカーソルが合わさります。

これは、いちいちカーソルをマップ上で移動させなくてすむので便利です。



■ユニットを生産してみよう！

○生産画面の説明。

GB

生産できるユニット

●生産の仕方

①✚キーの左右でユニットを選びます。順おくりに生産できるユニットの名前が表示されます。

②Aボタンで実行、生産開始。Bボタンでキャンセルです。

※生産できるユニットだけ表示されます。

★コマンド数（4、6、8）では全てのユニットが行動を終了した時、ALLでは1ターンを過ぎれば生産完了。出撃できます。

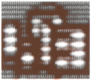
ユニットは、艦船格納分も含めて40までしか生産できません。その場合、生産指令をしても生産できませんと表示されます。

○ユニットのHP回復&補充。

マップ上の指定された地形でユニットのHP回復、ユニットへのMSの補充ができます。

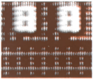
	SD(地上)	SD(宇宙)	戦国伝	外伝
全HP回復 一部補充	都市(灰色) 艦船	都市(灰色) 艦船	陣地	ホワイト ベース格納
全HP回復 全補充	補給基地	補給基地 コロニー(G)	小城	魔法陣

都市(灰色)

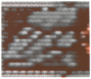


艦船

陣地



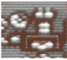
ホワイトベース



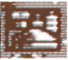
コロニー(G)

補給基地

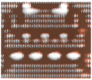
地上



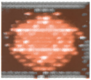
宇宙



小城



魔法陣



回復&補充にはコマンド数(4、6、8)では全てのユニットが行動を終了した時、ALLでは1ターンかかります。
※補充できるMSは、基本的に残ったMSの最後の番機と同じMSです。もし、2番機が生き残ってない場合は以下のMSを部隊に補充します。

●ユニオン(連邦)軍

シナリオNo.	地上	宇宙
1 2 3 4	ジムⅡ	ジムⅡ
5	Rディアス	Rディアス
6	ジムⅡ	Rディアス
7 8 9	Rディアス	Rディアス
10	Rディアス	ジェガン

●ジオン軍

シナリオNo.	地上	宇宙
1	ザク	ザク
2	ザク	ドム
3 4	ザク	ゲルググ
5	マラサイ	ゲルググ
6	ザク	マラサイ
7	マラサイ	マラサイ
8	マラサイ	ガルバルディβ
9	マラサイ	ガルバルディβ
10	マラサイ	ギラドーガ

●その他のシナリオ

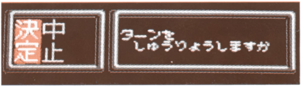
	戦国伝	外伝
ユニオン	暴留	ジムケン
ジオン	雑魚	ファイターザク

○ターンを途中で終了する。

現在のターン内でユニットに対してコマンドが実行できるものが残っていながらも、終了して相手にターンを移すことができます。

●ターンの終了の仕方

①コントローラーⅠのセレクトボタンを押します。
②次の画面になったら✚キーの左右で〝決定〟を選んでAボタンを押します。キャンセルは〝中止〟を選んでください。



○パイロットシステム（レベルアップ）

「SDノーマルワールド」ではMSのパイロットが、「戦国伝」、「外伝」ではユニットが敵を破壊するごとに成長します。レベルは、敵MSを破壊した時点で上がります。隊長機のレベルが上がった時は、戦闘終了後に効果音で知らせます。
ゲーム中の現在のレベルはそのユニットをクリックした時に出る名前の脇に表示されています。

☆レベルが高くなるほどA%（命中率）が低くなってやられにくくなります。

●レベルと経験値の関係

(倒したユニットのレベル＋5)－現在のレベル＝経験値

経験値5Pで1レベル上がります。ただし、最大20レベルまでです。 ※0以下でも、経験値は1P得られます。

> 例：L6の"せいきへい"がL11の"ベテラン"を倒すと……
> 11＋5－6＝10となり、2レベル上がります。
> したがって強い敵を倒すほど、より多くの経験値を得ることができるのです。

■ワンポイント・アドバイス

①戦闘画面で戦闘を行う時、敵のデータ、特に部隊の種類、HP、AP、パイロットレベルはよく確認しよう。

②戦闘シーンになったら自軍の攻撃時に表示される敵データ、A%(命中率)、HP(体力値)を確認して、自軍のAPを参考に倒せないと判断したら射撃を、倒せると判断したら格闘を選ぼう。

③敵に攻撃を仕掛ける優先順序は、一斉射撃の時に生き残ったユニットでA%(命中率)が高く、残りHP(体力値)の少ないユニットからになるよ。

④自軍が劣勢に陥ったら意地を張らずに素直に防御を選ぼうね。

●ルールの各ワールドでの主な違い

	SD(ノーマル)	SD戦国伝	SD外伝
戦闘システム	一斉射撃後、直接戦闘	直接戦闘（反撃無し）	直接戦闘（反撃無し）
戦闘コマンド	しゃげき、かくとう ぼうぎょ、りだつ	こうげき ぼうぎょ りだつ	こうげき ぼうぎょ りだつ
パイロットシステム	がくと、しんぺい せいきへい、ベテランを初期設定。初期設定できない有名なパイロットが登場。	各SD毎に初期設定	各SD毎に初期設定
プレイヤー設定	ユニオン(連邦軍) ジオンの選択可能	ユニオン（頑駄無軍団） ジオン（闇軍団） 選択可能	ユニオン族のみ
生産	生産の有・無 選択可能	生産無し	ジオン族のみ生産 有・無選択可能
占領した都市などによる収入	都市、コロニー 補給基地、GB	無	無
補充、回復	都市、コロニー 補給基地で可能	陣地、小城で可能	ホワイトベース に格納時、魔法陣

●勝利条件

勝利条件は、各シナリオごとに異なります。各ワールド毎に設定された勝利条件を達成すれば勝利となります。

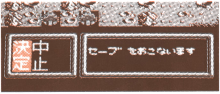
	SD地上	SD宇宙	SD戦国伝	SD外伝
勝利条件	首都占領 敵軍全滅	首都占領 敵軍全滅	本城占領 敵軍全滅	サタンガンダムを倒す。

■データをセーブしよう！

ゲーム途中のシナリオのデータをセーブし、また後でセーブした状態から始めることができます。

●データのセーブの仕方

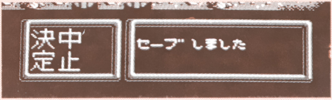
①コントローラーⅠのスタートボタンを押します。
②次の画面になったら✚キーの左右で〝決定〟を選んでAボタンを押します。キャンセルは〝中止〟を選んでください。



※セーブできるデータは1つだけで、セーブを行うと前のデータは消えてしまいます。

注意！

電源を切るときはこの画面が出ている時に、ファミコン本体のリセットキーを押しながら切ってください。



では、健闘を祈る!!

戦略の教科書！

シミュレーションゲームを制覇するのは、この一冊

バンダイ完全必勝ブック
ガチャポン戦士3

英雄戦記

▶ 1月上旬発売予定
定価430円（本体417円）
発行・㈱バンダイ

登場SDキャラデータ一覧

●印のユニットは、遠距離攻撃ができます。

●SD[地上／宇宙]

ユニオン[連邦]	MV	HP	AP
ジムII	4	22	12
ガンキャノン	4	26	14
ガンタンク	3	28	16
ガンダム	5	30	20
リックディアス	5	32	22
アレックス	5	34	22
ジェガン	5	35	25
メタス	6	38	24
ガンダムMk-II	5	42	26
ディジェ	5	46	28
百式	5	48	30
Zガンダム	7	54	32
リ・ガズィ	6	56	33
ZZガンダム	6	65	40
●νガンダム	7	80	50
●戦艦サラミス	5	70	10
●ホワイトベース	5	75	12
●戦艦ガルダ	5	80	14
●戦艦アーガマ	5	85	16
●戦艦ラーディッシュ	6	95	20

ジオン	MV	HP	AP
ザク	4	18	10
ハイゴック	4	20	11
グフ	4	22	12
ズゴックE	5	22	13
ドム	5	25	14
ゲルググ	5	27	16
ゾック	5	28	16
ガルバルディβ(ベータ)	5	28	20
赤(あか)ザク	5	30	18
ケンプファー	5	30	20
マラサイ	5	30	22
ガザC	5	30	24
赤(あか)ズゴック	6	34	21
ギラドーガ	5	34	26
ガルスJ	5	35	25
ハンブラビ	6	35	27
アッシマー	6	36	24
カプール	6	38	22
赤(あか)ゲルググ	6	40	24
●エルメス	7	40	25
ギャプラン	6	40	26

ジオン	MV	HP	AP
青(あお)ドーガ	6	40	30
ズサ	5	42	28
メッサーラ	6	42	34
バウ	6	46	30
パラス・アテネ	5	48	30
●ジオング	7	50	32
バウンド・ドック	6	58	36
●キュベレイ	6	64	36
●ヤクト・ドーガ	6	66	38
ジ・O	6	68	40
●サザビー	6	74	45
●クインマンサ	6	76	42
●グラブロ	6	80	14
●ビグザム	4	85	25
●サイコガンダム	4	90	30
●α(アルパ)アジール	6	95	35
●ユーコン	5	60	12
●戦艦(せんかん)ムサイ	5	70	10
●ガウ	5	70	12
●戦艦(せんかん)ザンジバル	5	80	16
●戦艦(せんかん)レウルーラ	6	95	20

●SD戦国伝

頑駄無軍	MV	HP	AP
ぼうる	4	20	10
じむ	4	24	14
●じえぃがん	4	26	16
●ねも	4	28	18
ひゃくしき・かい	5	46	35
まあくつう	5	48	36
●だぶるぜいた	6	50	33
●にう	7	52	38
ぜいた	6	56	34
●あれっくす	4	58	35
のうまる	7	65	37
むしゃがんだむ	5	68	39
フクショウグン	5	72	39
さいこ	4	80	32
ショウガンダム	5	85	40
だいしょうぐん	4	98	40

闇の軍団	MV	HP	AP
ざこ	4	20	10
がざでぃ	4	25	16
どむ	5	28	18
●ずごっく	4	30	20
●がずある	4	35	22
はんぶらび	5	37	25
じおんぐ	6	44	24
じお	6	48	26
●きゅべれい	6	52	27
さざびぃ	5	56	28
しんざく	5	68	34
こんざく	5	69	32
こざく	5	70	35
ワカザクト	5	75	38
●ヤミショウグン	5	83	40
やみこうてい	4	99	40

※画面データでは、はんむらびと表示されていますが、はんぶらびの間違いです。

●SDガンダム外伝（がいでん）

ユニオン族（ぞく）	MV	HP	AP
ジム剣（けん）	4	20	14
●ジム弓（ゆみ）	4	24	10
ジム槍（やり）	4	26	18
剣士Z（けんしゼータ）	5	48	25
ナイトセイラ	4	52	24
武闘家（ぶとうか）ネモ	5	55	31
闘士ZZ（とうしダブルゼータ）	5	58	26
●ジムスナイパーカスタム	6	60	22
●法術士（ほうじゅつし）ニウ	6	64	30
ナイトアムロ	5	65	23
●ホワイトベース	7	68	26
●僧侶（そうりょ）ガンタンク	4	70	24
黄金（おうごん）の騎士（きし）	6	75	34
ナイトシャア	7	78	32
ファイターガンキャノン	4	80	32
ナイトガンダム	7	90	40

ジオン族（ぞく）	MV	HP	AP
スライムアッザム	4	15	10
スケルトンドーガ	4	20	12
ゴブリンザク	4	22	14
ファイターザク	4	24	16
タートルゴッグ	4	25	18
ドラゴンベビー	5	26	22
●魔道士（まどうし）ララァ	4	32	32
ファイターアッシマー	6	34	28
スコーピオンザク	4	38	28
ファイターガイア	4	42	26
ファイターマッシュ	4	45	25
ファイターオルテガ	4	46	24
ナイトジオング	5	62	30
●呪術士（じゅじゅつし）メッサーラ	6	68	35
ナイトサザビー	5	75	36
マッドゴーレム	4	80	25
●サタンガンダム	4	85	35
●ブラックドラゴン	4	99	40
サイコゴーレム	4	99	40

部隊(ぶたい)の組合(くみあわ)せと生産(せいさん)コスト

●ユニオン[連邦(れんぽう)]/地上(ちじょう)		コスト
ジムⅡ×5		50
ガンキャノン×3	ジムⅡ×2	110
ガンダンク×3	ガンキャノン×2	130
アレックス	ジムⅡ×4	180
ガンダム	ガンキャノン×4	230
リックディアス×5		270
ジェガン×5		300
ガンダムMk(マーク)-Ⅱ	リックディアス×4	400
ディジェ	リックディアス×4	440
百式(ひゃくしき)	リックディアス×4	470
ホワイトベース		500
Z(ゼータ)ガンダム	リックディアス×4	550
ガンダムMk(マーク)-Ⅱ×5		600
百式(ひゃくしき)×3	ガンダムMk(マーク)-Ⅱ×2	650
ガルダ		700
百式(ひゃくしき)×5		800
Z(ゼータ)ガンダム×3	百式(ひゃくしき)×2	900
Z(ゼータ)ガンダム×5		1000
ZZ(ダブルゼータ)ガンダム	Z(ゼータ)ガンダム×4	1300

ＺＺ(ダブルゼータ)ガンダム×3	Ｚ(ゼータ)ガンダム×2	1800
ＺＺ(ダブルゼータ)ガンダム×5		2500

●ユニオン[連邦(れんぽう)]/宇宙(うちゅう)		コスト
ジムⅡ×5		50
ガンキャノン×3	ジムⅡ×2	100
ガンダム	ガンキャノン×4	150
リックディアス×5		200
ジェガン×5		250
メタス	リックディアス×4	350
戦艦(せんかん)サラミス		400
ガンダムMk(マーク)-Ⅱ	リックディアス×4	400
百式(ひゃくしき)	リックディアス×4	420
Ｚ(ゼータ)ガンダム	リックディアス×4	450
リ・ガズィ	ジェガン×4	500
ガンダムMk(マーク)-Ⅱ×5		600
戦艦(せんかん)アーガマ		600
Ｚ(ゼータ)ガンダム	メタス×4	650
百式(ひゃくしき)×3	ガンダムMk(マーク)-Ⅱ×2	700
百式(ひゃくしき)×5		800
戦艦(せんかん)ラーディッシュ		850
Ｚ(ゼータ)ガンダム×3	百式(ひゃくしき)×2	900
Ｚ(ゼータ)ガンダム×5		1000

リ・ガズィ×5		1100
ZZ(ダブルゼータ)ガンダム	Z(ゼータ)ガンダム×4	1300
ν(ニュー)ガンダム	ジェガン×4	1500
ZZ(ダブルゼータ)ガンダム×3	Z(ゼータ)ガンダム×2	1800
ZZ(ダブルゼータ)ガンダム×5		2100
ν(ニュー)ガンダム	Z(ゼータ)ガンダム×4	2500
ν(ニュー)ガンダム	リ・ガズィ×4	3000
ν(ニュー)ガンダム	ZZ(ダブルゼータ)ガンダム×4	4000

●ジオン/地上(ちじょう)

ザク×5		50
グフ	ザク×4	70
グフ×5		90
ドム×5		120
ハイゴック×5		130
ズゴックE×3	ハイゴック×2	150
ゾック	ズゴックE×4	180
ケンプファー	ドム×4	200
ガルバルディβ(ベータ)×5		220
マラサイ×5		250
アッシマー×5		300
ギャプラン×5		350
ガルスJ×5		400

ズサ×5		450
バウ×5		500
カプール×5		550
ガウ		600
サイコガンダム		1000
戦艦(せんかん)ユーコン		生産(せいさん)できない
グラブロ		生産(せいさん)できない
赤(あか)ザク	ザク×4	生産(せいさん)できない
赤(あか)ズゴック	ハイゴック×4	生産(せいさん)できない

●ジオン/宇宙(うちゅう)		コスト
ゲルググ×2	ザク×3	60
ゲルググ×2	ドム×3	80
ゲルググ×5		100
マラサイ×3	ガルバルディβ(ベータ)×2	150
マラサイ×5		200
ガザC×5		220
ギラドーガ×5		250
戦艦(せんかん)ムサイ		380
ハンブラビ×5		400
エルメス	ゲルググ×4	420
ジオング	ゲルググ×4	450
戦艦(せんかん)ザンジバル		500

メッサーラ	マラサイ×4	600
パラス・アテネ	ハングラビ×4	630
バウンドドッグ	マラサイ×4	650
ジ・O(ジオ)	パラスアテネ×4	680
キュベレイ	ガザC×4	700
クインマンサ	ガザC×4	730
ヤクトドーガ	ギラドーガ×4	750
戦艦レウルーラ		780
ビグザム		800
サザビー	ギラドーガ×4	850
キュベレイ	ジ・O(ジオ)×4	950
ヤクト・ドーガ	ジ・O(ジオ)×4	1000
クインマンサ	ジ・O(ジオ)×4	1150
サザビー	ジ・O(ジオ)×4	1300
αアジール		1500
赤ザク	ザク×4	生産できない
赤ゲルググ	ゲルググ×4	生産できない

英雄戦記　対戦記録

年　月　日

	ユニオン	ジオン
対戦者名		
せいさん	あり・なし	あり・なし
レベル	がくと・しんぺい せいきへい・ベテラン	がくと・しんぺい せいきへい・ベテラン
ぐんのかず	大・小	大・小
おかね		
コマンド	4·6·8·ALL	4·6·8·ALL
勝　敗	勝・敗	勝・敗
MSユニット 終了時残数		
ターン数		

※項目に○をつけるか、自分で数字・文字を記入しましょう。

複写機などでコピーして使いましょう。

おことわり

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧になってください。また、新作情報に関しては03-847-0061・0026でお聞きください。

おことわり 商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(東　京)東京都台東区駒形1-4-8　〒111-81　☎03-847-5060
(大　阪)大阪市北区豊崎4-12-3　〒531　☎06-375-5050
(名古屋)名古屋市昭和区御器所3-2-5　〒466　☎052-872-0371
●電話受付時間　月～金曜日(除く祝日)　10～16時

製作・発売元　**株式会社ユタカ**
販　売　元　**株式会社バンダイ**
玩具第2事業部
東京都台東区駒形2-5-4　〒111-81

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。